

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam kemajuan suatu Negara, tingkat keberhasilan suatu negara dapat dilihat dari pendidikan. Oleh karena itu setiap warga negara dituntut untuk menjadi SDM (Sumber Daya Manusia) yang mampu berkembang dan berpotensi untuk menjadi SDM yang berkualitas. Lembaga pendidikan di Indonesia harus mampu menerapkan sistem yang dapat merangsang minat, pemahaman dan meningkatkan kecerdasan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran didunia pendidikan saat ini membutuhkan hal yang dapat merangsang siswa aktif terutamanya bidang studi matematika. Siswa dituntut mampu menyelesaikan masalah sendiri, mampu merangsang keinginannya sendiri untuk bertindak apa yang harus dan seharusnya dilakukan. Minat belajar yang tumbuh dalam diri siswa diharapkan mampu meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan, terlibat total dalam proses pembelajaran dan kegiatan dilakukan dengan keinginan untuk berkembang. Namun hal ini belum cukup untuk menjamin keefektifan apabila kondisi eksternal tidak mendukung. Menurut LouAnne Johnson (2009: 111), membangkitkan minat belajar siswa dapat melalui otak mereka. Perlu adanya pengenalan awal tentang jenis kenakalan siswa dan banyak membangun interaksi kepada siswa-siswanya agar guru dapat memahami pola pikir siswa.

Upaya membangun minat belajar siswa tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dalam belajar, karena minat adalah salah satu faktor utama yang menentukan keaktifan siswa. Apabila pelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya sebab tidak ada daya tarik baginya. Siswa cenderung mudah memahami materi setelah mereka mempunyai kesenangan dan minat untuk melakukan proses belajar.

Kenyataannya banyak ditemui siswa yang mengalami kejenuhan karena rendahnya minat belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal ini menyebabkan kurang fokusnya siswa dalam belajar sehingga siswa tidak begitu paham akan materi yang diajarkan oleh guru yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Guru harus mampu merangsang minat belajar siswa dengan mengadakan beberapa permainan-permainan dalam selingan pembelajaran, agar siswa tidak mengalami kejenuhan. Agar siswa mudah menyerap dan paham materi yang sedang dipelajari.

Berkaitan dengan masalah tersebut, pada proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar ini ditemukan faktor-faktor yang mempengaruhi rendahnya minat belajar yang meliputi: (1) kemauan siswa yang mengerjakan tugas rumah (PR) 46,9% (2) keberanian siswa yang bertanya mengenai materi yang belum paham 9,4% (3) kesiapan siswa yang mengerjakan soal di depan kelas 9,4%. Rendahnya pemahaman konsep matematika meliputi indikator: kemampuan siswa dalam mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah 31,3%.

Matematika bukanlah pelajaran yang mengerikan bagi siswa apabila guru dapat mengcover dengan baik. Siswa SMP Negeri 3 Colomadu memandang, matematika adalah salah satu pelajaran yang membosankan dan kurang diminati. Suasana belajarnya banyak ditemui siswa yang mengobrol dengan temannya, melamun dan kurang konsentrasi. Oleh karena itu peran guru dalam mengubah minat siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Contohnya saja guru harus berusaha mengubah atau menciptakan kondisi tertentu agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar. Mungkin dengan menjelaskan hal-hal dengan menarik, mengubah variasi dan gaya belajar.

Semuanya dapat diwujudkan dengan baik apabila SMP Negeri 3 Colomadu Karanganyar didukung fasilitas-fasilitas yang memadai dan model pembelajaran yang cocok dengan kondisi siswa agar tercipta suasana belajar yang nyaman, menyenangkan serta dapat menumbuhkan minat belajar dalam pembelajaran matematika, dan juga strategi-strategi yang dapat merangsang keaktifan siswa.

Menurut Abdul Kodir (2010: 18), strategi adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang atau organisasi untuk sampai pada tujuan. Banyak strategi pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa, salah satunya dengan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT). Strategi Pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) merupakan strategi pembelajaran *active learning* yang membantu siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap secara aktif, dalam penyampaian materi ajar menggunakan *hand-out*.

Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman konsep mata pelajaran matematika.

Dari latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian tentang penerapan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan umum yang dicari jawabannya melalui penelitian ini adalah :

1. Apakah ada peningkatan minat belajar matematika setelah diterapkan penggunaan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) di kelas VIIIB SMP Negeri 3 Colomadu Semester Genap tahun pelajaran 2012/2013?
2. Apakah ada peningkatan pemahaman konsep matematika setelah diterapkan penggunaan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) di kelas VIIIB SMP Negeri 3 Colomadu Semester Genap tahun pelajaran 2012/2013?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengetahui peningkatan minat belajar dan pemahaman konsep matematika pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 3 Colomadu setelah dilakukan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT).

Tujuan penelitian ini secara khusus yaitu:

- a. Untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa melalui penerapan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 3 Colomadu Semester Genap tahun pelajaran 2012/2013.
- b. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman konsep matematika melalui penerapan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) pada siswa kelas VIIIB SMP Negeri 3 Colomadu Semester Genap tahun pelajaran 2012/2013.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Mendapatkan teori baru tentang penerapan strategi pembelajaran *Guide Note-taking* (GNT) untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep matematika.
- b. Sebagai dasar penelitian baru sejenisnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru, sebagai referensi strategi baru dalam pembelajaran matematika.
- b. Bagi siswa
 - 1) Meningkatkan minat belajar siswa khususnya pelajaran matematika.
 - 2) Dapat membantu siswa dalam belajar matematika sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

- c. Bagi sekolah, dapat mengembangkan profesional guru dalam mengajar dan memperbaiki system pendidikan di sekolah.